

Recroquevie

Recroquevie est un mini-jeu de rôle traditionnel (carac/compétences/arbitre/impro) pour vivre des aventures dangereuses dans la forêt cradingue de Millevaux. <https://outsiderart.blog/millevaux/>
(temps de lecture : 2 min)

Matériel :

Des d6 blancs, des rouges et des noirs (mais si vous n'avez pas ces trois couleurs, vous pouvez vous débrouiller avec d'autres couleurs ou même avec des dés de même couleur)

Déroulé d'une partie :

Préparez ou improvisez 6 scènes sans articulation pré-définie, chacune nécessitant au moins un jet de dé, pour utiliser au total 3 carac et 3 compétences par scénario. Il est possible que les joueuses jettent beaucoup plus les dés que ça, mais cet impératif d'un jet de dé minimum par scène est un guide pour construire le scénario.

Nervure est une très bonne aide de jeu pour peupler ces scènes.

<https://outsiderart.blog/millevaux/jeux-par-thomas-munier/nervure/>

Difficulté :

Atteindre 6 en lançant 1 dé blanc + 1 dé rouge ou noir + 1 bonus circonstanciel défini par l'arbitre

Succès critique = 6 naturel (toujours un succès)

Échec critique = 1 naturel (toujours un échec) : sanctionner par une destruction de l'équipement en priorité

dé blanc : jet de base

dé rouge : avantage (son score peut remplacer le dé blanc si ça arrange la joueuse)

dé noir : désavantage (son score remplace le dé blanc s'il est inférieur)

les dés rouges annulent les dés noirs (et vice et versa)

Feuille de personnage :

6 carac, de 0 à 5, ne peuvent augmenter

6 compétences, de 0 à 5, peuvent augmenter avec l'expérience (+1 pt d'XP par séance)

Laisser un espace vide entre parenthèses après chaque carac / compétence pour définir ensuite les avantages (dé rouge) et désavantages (dé noir)

À chaque partie, les personnages gagnent un avantage permanent sur le premier jet de carac / compétence qu'il réussissent (on découvre le point fort du PJ) et un désavantage permanent sur le premier jet de carac / compétence qu'ils ratent (on découvre un point faible du personnage).

Carac :

Viande, Os, Nerfs, Tripes, Crâne, Gueule

Compétences :

Survivalisme, Fouinage, Technologie, Discernement, Sauvage, Sorcellerie (ne suffit pas à jeter un sort)

Robustesse :

Points de vie = score d'Os

Points de Résilience = score de tripes. À 0 pt de Résilience, le personnage craque et devient un figurant.

Opposition :

Un seul protagoniste lance le dé. Si la carac / compétence de l'adversaire est supérieure : +1 dé noir.

Si la carac / compétence de l'adversaire est inférieure : +1 dé rouge.

Dégâts armes : 1 à 6 (l'arbitre fixe le code dégât de chaque arme)

Équipements :

6 équipements, chacun donne un dé rouge dans une carac ou une compétence spécifiques.

Version gritty :

Attribuer 0+0+0+1+2+3 dans les carac et compétences au lieu de 0+1+2+3+4+5

Crédits :

Polices : Luciole, Marko One, Outwrite, gratuit pour un usage non commercial

Texte par Thomas Munier, domaine public